

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi secara umum adalah proses mendunia atau menyeluruh dimana semua orang tidak mengenal atau terikat oleh batas-batas wilayah negara. Pada masa era globalisasi ini telah membawa perubahan pada kehidupan manusia dalam bermasyarakat seperti sekarang, hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat sehingga proses globalisasi berkembang pesat pula. Kemajuan infrastruktur transportasi dan telekomunikasi, termasuk juga kemunculan internet adalah merupakan faktor utama dalam perkembangan globalisasi yang saling mendorong ketergantungan aktivitas ekonomi dan budaya serta kemajuan teknologi. Adanya internet juga membuat komunikasi dan koneksi global menjadi lebih mudah dan cepat sehingga globalisasi seakan semakin mampu mencakup semua dalam beberapa bidang, mulai dari politik, ekonomi sosial, budaya dan lain-lain. Ruang lingkup teknologi informasi tidak hanya sebatas pada teknologi komputer (yang terdiri atas piranti keras dan lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan mencakup juga teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.¹ Teknologi sendiri merupakan keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Perkembangan teknologi informasi sudah sedemikian cepat sehingga mempengaruhi aspek

¹ Widodo, 2013, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, hal. 6.

kehidupan manusia, hal ini dibuktikan dengan produk teknologi yang sudah menjadi kebutuhan manusia sehari-hari, penggunaan televisi, telepon, fax, cellular phone (handphone) dan internet yang saat ini bukan menjadi hal yang aneh atau baru, khususnya dikota-kota besar.

Internet (*interconnection-networking*) merupakan hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan didunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TC/IP (*Transmission Control/Internet Protocol*).² Perkembangan internet pada khususnya tidak bisa dinikmati oleh orang orang biasa seperti sekarang ini. Medium internet yang secara konseptual dikenal pada tahun 1970, yang harusnya secara fisik juga dikembangkan dari software bernama ARPANET yang dikembangkan pihak militer Amerika Serikat dalam kenyataannya juga memiliki banyak batasan.³ Seiring perkembangan zaman, internet pada saat ini tidak hanya diperuntukan bagi kepentingan militer, tetapi beralih fungsi menjadi sebuah media yang mampu membawa perubahan pada kehidupan manusia. Internet tidak lagi hanya digunakan oleh kalangan militer dan pemerintah tetapi juga digunakan oleh pelaku bisnis, politikus, musikus, budayawan bahkan para penjahat dan teroris.⁴ Hadirnya internet telah membuka cakrawala dunia yang baru dalam sistem kehidupan manusia. Internet juga secara tidak langsung telah

² Aji Supriyanto, 2008, *Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta: Salemba Infotek, hal. 2.

³ Muhammad Rustam, "Internet dan Penggunaanya", *Jurnal Studi Komunikasi dan Media* Vol. 21 No. 1 (Januari – Juni 2017), hal 16.

⁴ Asrl Sitompul, 2001, *Hukum Internet (Pengenalalan Masalah Hukum di Cyberspace)*, Jakarta: Citra Aditya Bakti, Hal. 13.

menerapkan dan membawa kita ke dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru yang berbentuk *virtual* (tidak langsung atau tidak nyata).

Manfaat atas hadirnya internet tidak membuat seluruh penggunanya menjadi pihak yang bertanggung jawab. Terdapat sebagian penggunanya yang menggunakan internet tidak memanfaatkan sebagaimana mestinya dan menjalankan etika yang baik dalam menggunakan internet, hal-hal tersebut dapat diketahui dari mulai munculnya tindak kejahatan yang berkaitan dengan internet. Namun, seiring dengan berkembangnya teknologi, internet tidak hanya memberikan dampak positif dalam pemanfaatan teknologi informasi dan mempermudah manusia dalam suatu pekerjaan, misalnya dengan kecanggihan teknologi sekarang kita dapat menggunakan media *e-banking*, *e-commerce*, *e-government*, *e-education*, *e-book*. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dengan adanya internet adalah kejahatan yang semula konvensional sekarang sudah menjadi kejahatan berteknologi, dan kejahatan-kejahatan tersebut pun beragam pula. Berbagai tindak kejahatan dapat dilakukan seperti seperti perjudian di dunia maya, pornografi, pembobolan *Automated Teller Machine* (ATM), pencurian data-data perusahaan lewat internet dan penipuan melalui media elektronik.⁵

Pengguna internet di Indonesia sendiri sangatlah beragam dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil studi Polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII), pada 2018 jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai

⁵ O.C Kaligis, 2010, *Koin Peduli Prita: Indonesia Against Injustice*, Jakarta: Indonesia Against Injustice, Hal. 3.

171,17 juta jiwa.⁶ Hal tersebut memang sejalan lurus dengan keuntungan adanya internet apabila dilihat dari manfaat yang ada. Namun internet juga dapat diibaratkan dengan pedang bermata dua, karena selain memberikan manfaat untuk kemajuan peradaban manusia, juga sekaligus menjadi sarana yang efektif untuk melakukan kejahatan. Maka dari itu kejahatan-kejahatan yang timbul dari perkembangan teknologi akan semakin sulit untuk dihindari dan perlu adanya tindakan segera dari pihak aparat penegak hukum dalam menanggulangi tindak kejahatan yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi.

Kejahatan yang terjadi dalam masyarakat dapat dikatakan sebuah masalah sosial yang tidak hanya dihadapi oleh negara Indonesia saja tetapi juga merupakan masalah yang dihadapi oleh masyarakat seluruh dunia. Kejahatan yang terjadi melalui atau terhadap jaringan komputer dalam dunia maya (didalam jaringan internet) atau diluar jaringan tetapi menggunakan komputer. Kejahatan ini lazim disebut *cybercrime*.⁷ Kejahatan-kejahatan dalam bidang teknologi informasi dapat dikategorikan atau digolongkan sebagai *white collar crime*, hal tersebut karena pelaku *Cybercrime* sendiri merupakan orang yang menguasai dan mengerti penggunaan internet beserta aplikasinya atau merupakan ahli dalam bidangnya.⁸ Wakil Kepala Kepolisian RI Komisaris Jenderal Syaifuddin mengatakan bahwa Indonesia masuk dalam

⁶ Cnbcindonesia.com, Kamis, 16 Mei 2019: Survei: Pengguna Internet di RI Tembus 171,17 Juta Jiwa, dalam <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190516191935-37-73041/survei-pengguna-internet-di-ri-tembus-17117-juta-jiwa>, diunduh 19 November 2019, pukul 1:23 WIB.

⁷ Widodo, *Op.Cit.*, hal. 9.

⁸ Budi Suhariyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*, Jakarta: Rajawali Pers, hal. 12.

jajaran dua besar negara didunia dengan kejahatan didunia maya atau *cybercrime*.⁹

Tindak pidana Konvensional yang telah merambah ke tindak pidana yang dilakukan secara modern salah satunya adalah tindak pidana perjudian. Pada dasarnya kegiatan perjudian sudah diatur dalam hukum positif di Indonesia. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Selanjutnya disebut KUHP) telah mengatur sanksi pidana terhadap para pelaku tindak pidana perjudian yaitu dalam Bab XIV tentang kejahatan terhadap kesusilaan Pasal 303 dan Pasal 303 bis dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Perkembangan pidana perjudian yang dilakukan dengan menggunakan jaringan internet dan dengan bantuan teknologi informasi merupakan perkembangan dari modus operandi dalam tindak pidana konvensional. Indonesia juga telah memiliki undang-undang yang mengatur mengenai penyelenggaraan kegiatan usaha yang bertentangan dengan kepentingan umum, kesusilaan, atau ketertiban umum yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi.

Indonesia telah memiliki undang-undang yang mengatur tentang *cybercrime* yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik larangan tentang tindak pidana perjudian dengan menggunakan sarana dan prasarana jaringan internet dan teknologi informasi yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) dan sanksi pidana

⁹ Cnnindonesia.com, Selasa, 17 Juli 2018, 16:26 WIB: Polri: Indonesia Tertinggi Kedua Kejahatan Siber di Dunia, dalam <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20180717140856-12-314780/polri-indonesia-tertinggi-kedua-kejahatan-siber-di-dunia>, diunduh Minggu 24 November 2019 pukul 22:56 WIB.

yang diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Tindak pidana perjudian melalui aplikasi merupakan tindak pidana yang masuk dalam kategori *cybercrime*. Penggunaan modus operandi dalam tindak pidana perjudian melalui aplikasi dapat berpengaruh terhadap unsur pelaksanaan tugas pokok di kepolisian yang melakukan penegakan hukum secara preemtif, preventif, dan represif. Perjudian baik konvensional maupun dilakukan menggunakan sara internet merupakan hal yang sama-sama merugikan. Tindak pidana perjudina melalui aplikasi dapat dikatakan salah satu penyakit masyarakat yang perlu segera ditanggulangi dan diberantas karena mengkhawatirkan kehidupan bangsa terutama dalam masyarakat.

Berdasarkan data sampai November 2018, Situs pornografi masih menjadi situs paling banyak diblokir oleh Kementrian Kominfo sepanjang tahun 2018. Total sebanyak 106.466 situs yang mengandung konten pornografi ditutup karena adanya aduan dari masyarakat ataupun pemerintah lembaga. Peringkat kedua dan ketiga situs yang terbanyak diblokir ditahun 2018 adalah situs perjudian dan penipuan. Masing-masing sebanyak 63.220 dan 2639.¹⁰ Namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan akan berakhirnya situs-situs perjudian, karena pada dasarnya pemilik *website* perjudian juga menyediakan link alternatif dan aplikasi dalam *smartphone* seperti Dewabet,

¹⁰ Kominfo.go.id, Jumat, 21 Desember 2018: Situs Pornografi, Perjudian dan Penipuan Paling Banyak Dibokir, dalam https://kominfo.go.id/content/detail/15737/siaran-pers-no-322hmkominfo122018-tentang-situs-pornografi-perjudian-dan-penipuan-paling-banyak-diblokir/0/siaran_pers, diunduh Senin 25 November 2019 pukul 00:12 WIB.

m88, IDNPLAY agar memudahkan memudahkan para pemain melakukan perjudian secara online dimana saja. Adanya peraturan perundang-undangan dirasa masih belum efektif untuk membendung maraknya perjudian secara *online*.

Sebagai negara dengan mayoritas penduduk muslim, maraknya perjudian online juga menyalahi peraturan yang telah diatur dalam agama Islam. Di dalam Islam memang tidak ada yang mengatur terkait perilaku perjudian online, namun hal tersebut masuk kedalam kategori perjudian karena pada zaman Rasulullah memang belum mengenal adanya teknologi komputer, *handphone*, internet atau disebut juga era globalisasi. Semakin majunya perkembangan zaman juga berpengaruh terhadap perkembangan hukum Islam yang mana di dalam Al-qur'an sendiri hanya mengatur terkait perjudian saja.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis dengan ini tertarik untuk meneliti dan mengkaji permasalahan tersebut kedalam penulisan skripsi yang berjudul **“Penegakan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Aplikasi Yang Bermuatan Perjudian Online Didunia Maya Oleh Polresta Surakarta.”**

B. Pembatasan dan Rumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini perlu dilakukan agar pembahasannya tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan dan mempersempit ruang lingkup, yang dalam hal ini

mengenai penyalahgunaan aplikasi perjudian online didunia maya dan hanya dilingkup wilayah Polresta Surakarta.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang mengenai Penegakan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Aplikasi Yang Bermuatan Perjudian Online Didunia Maya Oleh Polresta Surakarta, maka penulis hendak melakukan penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana upaya penanggulangan terhadap penyalahgunaan aplikasi yang bermuatan perjudian online oleh Kepolisian Resor Surakarta ?
- b. Bagaimana kendala dalam mengatasi penanggulangan penyalahgunaan aplikasi yang bermuatan perjudian online oleh Kepolisian Resor Surakarta ?
- c. Bagaimana hukum perjudian online dalam perspektif hukum islam?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang mengenai Penegakan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Aplikasi Yang Bermuatan Perjudian Online Didunia Maya Oleh Polresta Surakarta, tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Mengetahui upaya penanggulangan penyalahgunaan aplikasi yang bermuatan perjudian online oleh Kepolisian Resor Surakarta..

- b. Mengetahui kendala yang dihadapi dalam penanggulangan penyalahgunaan aplikasi yang bermuatan perjudian online oleh Kepolisian Resor Surakarta.
- c. Mengetahui hukum perjudian online dalam perspektif hukum islam.

2. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna untuk perkembangan ilmu pengetahuan baik teoritis maupun kritis bagi penulis maupun bagi orang lain. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari rencana yang dapat diperoleh dari penulisan hukum ini adalah :

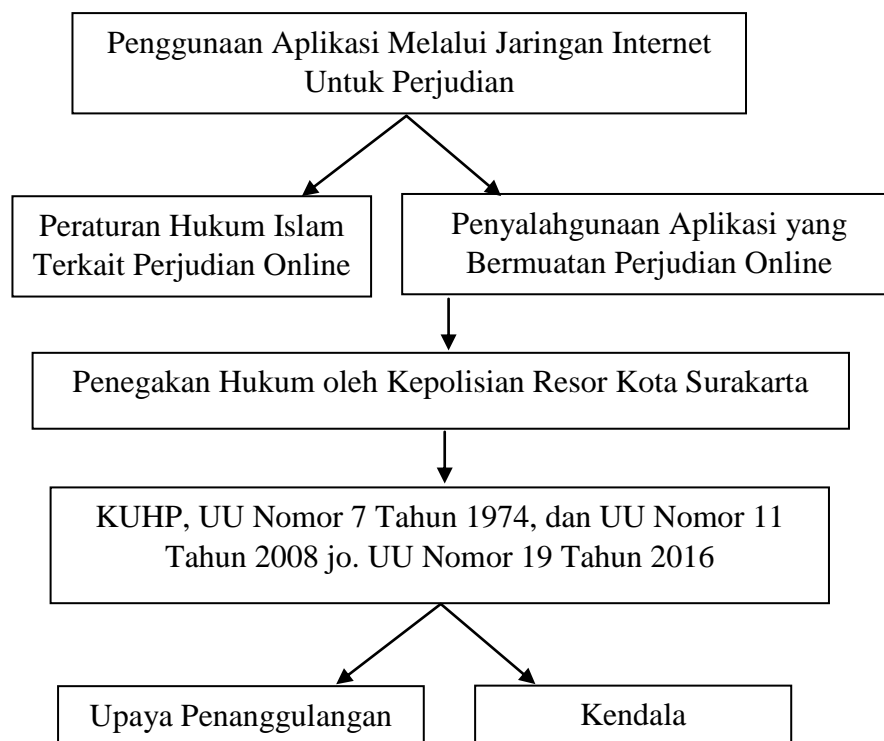
- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang Ilmu Hukum pada umumnya dan Hukum Pidana pada khususnya.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya bahan referensi serta literatur dibidang karya ilmiah penulisan hukum, kemudian menjadi bahan masukan dan acuan bagi penelitian-penelitian sejenis dikemudian hari.

b. Manfaat Praktis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengembangkan penalaran, membentuk pola pikir yang dinamis, sekaligus sebagai bahan untuk memperkaya pengetahuan.

- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan dan tambahan pengetahuan bagi masyarakat pada umumnya dan berbagai pihak yang terkait dengan masalah yang menjadi pokok bahasan.

D. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Keterangan :

Perkembangan Teknologi dan Informasi tentunya memacu perkembangan yang serba praktis dan cepat termasuk teknologi didunia maya. Penggunaan *handphone* atau telepon genggam pada awalnya hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan bertukar pesan jarak jauh. Tetapi dalam perkembangan teknologi informasi, saat ini *handphone* bisa disambungkan

dengan internet dan munculah aplikasi-aplikasi untuk dapat menjangkau informasi diseluruh dunia. Akan tetapi aplikasi-aplikasi ini dimanfaatkan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab sebagai sarana perjudian agar para pengguna aplikasi ini terhindar dari jeratan hukum. Hal ini tidak sejalan dengan peraturan perundang-undangan di Indonesia dan hukum Islam yang mengatur mengenai perjudian, jika disambungkan dengan maksud dan tujuan adanya peraturan tersebut adalah untuk mengontrol moralitas warga negara dan mengatur pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya.

Perkembangan teknologi sudah merambat diberbagai wilayah Indonesia, termasuk Kota Surakarta. Walaupun bukan termasuk pusat kegiatan pemerintah Indonesia, namun perkembangan teknologi di Kota Surakarta tidak kalah dengan perkembangan teknologi di pusat kegiatan pemerintah negara, dengan demikian Kota Surakarta tidak luput dari para pelaku kejahatan teknologi, khususnya kejahatan perjudian online. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk membahas lebih dalam terkait permasalahan yang terjadi dalam upaya penanggulangan dan kendala yang dialami pada pelaksanaan penyalahgunaan aplikasi yang bermuatan perjudian di Kepolisian Resor Kota Surakarta.

E. Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan

Metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini merupakan suatu cara

penelitian yang menghasilkan data deskriptif yaitu apa yang dinyatakan oleh responden secara tertulis atau lisan dan perilaku nyata.¹¹

Pendekatan kualitatif yang digunakan diharapkan dapat memberikan hasil deskriptif analisis dengan dimulai dari adanya pengamatan melalui teknik wawancara ke beberapa pihak terkait untuk mengetahui penegakan hukum dan hambatan yang dihadapi oleh Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Kepolisian Resor Kota Surakarta dalam memberikan penegakan hukum terhadap kejahatan perjudian melalui aplikasi di Kota Surakarta.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah penelitian hukum yuridis empiris atau *social legal research*. Melalui jenis penelitian ini, penulis akan saling mengaitkan variabel-variabel sosial yang digali secara langsung untuk dapat mengetahui bagaimana penegakan hukum dan hambatan yang dihadapi oleh Kepolisian Resor Kota Surakarta untuk memberikan penegakan hukum terhadap kejahatan perjudian melalui aplikasi di Kota Surakarta.

3. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian yang digunakan penulis supaya mendapatkan data yang akurat yaitu di Kepolisian Resor Kota Surakarta yang beralamat di Jalan Adi Sucipto Nomor 2, Manahan. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57139 sebagai lokasi dalam penelitian hukum ini.

¹¹ Soerjono Soekanto, 2014, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI-Press, hal. 32.

4. Jenis Data

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lokasi penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan pustaka. Adapun pengelompokan data sekunder adalah¹² :

a) Bahan Hukum Primer :

Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

(1) Kitab Suci Al-Qur'an

(2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

(3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

(4) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

(5) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

(6) Peraturan Kapolri Nomor 14 Tahun 2018 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Daerah.

b) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku-buku, jurnal ilmiah, tulisan para ahli hukum, artikel ilmiah, surat kabar (koran), dan data dari internet.

¹²*Ibid*, hal.51-52.

5. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara dan metode turun secara langsung ke lapangan (objek penelitian) untuk memperoleh data yang diinginkan mengenai fokus penelitian. Hal tersebut dilakukan dengan cara wawancara yaitu pengumpulan data melalui tanya jawab langsung dan pengamatan dengan pihak-pihak yang terkait yaitu penyidik, pelaku, dan lain lain.

b. Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan yang digunakan untuk mendapatkan data sekunder adalah dengan studi kepustakaan melalui berbagai macam buku, literatur, peraturan perundang-undangan, dokumen resmi, hasil penelitian resmi, jural ilmiah, dan data-data sekunder yang lain yang terkait dengan objek yang dikaji.

6. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis / deskriptif kualitatif. Analisis data yang bersifat deskriptif kualitatif adalah cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif dimana untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi, dengan pengambilan kesimpulan secara induktif.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan hukum terdiri dari 4 (empat) bab dimana setiap bab terbagi dalam beberapa sub bab yang dimasukkan untuk mempermudah pemahaman terhadap keseluruhan hasil penelitian dalam penulisan hukum ini. Keseluruhan sistematika hukum ini adalah sebagai berikut:

Bab Pendahuluan, penulis akan memaparkan, latar belakang, pembatasan dan perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian, sistematika penulisan.

Dalam Tinjauan Pustaka, penulis akan memaparkan mengenai tinjauan umum tentang penegakan hukum, tinjauan umum tentang tindak pidana, tinjauan umum tentang kepolisian, tinjauan umum tentang perjudian, tinjauan umum tentang aplikasi, tinjauan umum tentang kejahatan siber (*Cybercrime*).

Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis, pada bab ini sumber-sumber bahan hukum yang telah dikumpulkan dianalisis dan kemudian diuraikan berdasarkan jenis dan sifat dari penelitian hukum ini guna menjawab rumusan masalah permasalahan yang telah penulis identifikasi. Jawaban rumusan permasalahan tersebut disusun untuk mengetahui penegakan hukum penyalahgunaan aplikasi yang bermuatan perjudian online dan kendala yang dihadapi kepolisian dalam menanggulangi penyalahgunaan aplikasi yang bermuatan perjudian online serta penjelasan perspektif Islam tentang perjudian online.

Kesimpulan dan Saran, pada bagian ini penulis akan memaparkan simpulan dan saran dari hasil analisis penulis selama penelitian.